



**Gra ćwicząca pamięć
i spostrzegawczość**

Virginia Charves
Gra dla 2 - 4 graczy
od 3 lat

Trzy żółwiki bawią się w “zamień się skorupą”. Zielony żółw bierze czerwoną skorupę, żółty zieloną, a dla czerwonego zostaje żółta. Gracz, który odkryje rysunek, na którym jest dokładnie taka kombinacja kolorów jaką ma jeden z żółwi, zachowuje kartonik. Następnie żółwie zamieniają się skorupami. Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej kartoników.

Zawartość:

3 żółwiki ze zdejmowanymi skorupami
27 kartoników z rysunkami żółwi, po 3 każdej możliwej kombinacji kolorów.



Przygotowanie:

Ustaw żółwie na środku stołu. Każdemu z nich nałóż skorupę w dowolnym kolorze. Następnie pomieszaj kartoniki z zakrytymi rysunkami. Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy.

Przebieg gry:

Pierwszy z graczy odkrywa jeden z kartoników

- Jeśli żółw na rysunku wygląda dokładnie tak, jak jeden z żółwi znajdujących się na stole (kombinacja kolorów), to gracz zachowuje kartonik.
Przykład: żółty żółw ma zieloną skorupę, zielony żółw - żółtą, a czerwony - czerwoną. Na odkrytym przez gracza kartoniku znajduje się zielony żółw z żółtą skorupą. Gracz zachowuje kartonik.
- Jeśli na rysunku jest inna kombinacja kolorów gracz odkłada kartonik na miejsce.
Przykład: żółty żółw ma zieloną skorupę, zielony żółw - żółtą, a czerwony - czerwoną. Na odkrytym kartoniku znajduje się zielony żółw z czerwoną skorupą. Gracz odkłada kartonik rysunkiem do dołu.

Następnie należy zamienić skorupy przynajmniej między dwoma żółwiami.

Kolejny gracz odkrywa kartonik.

Koniec gry:

Gra kończy się gdy jeden z graczy zgromadzi:

- 6 kartoników jeśli w grze biorą udział 2 osoby,
- 5 kartoników jeśli w grze biorą udział 3 osoby,
- 4 kartoniki jeśli w grze biorą udział 4 osoby.

Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Prosimy o zachowanie instrukcji, ponieważ zawiera ważne informacje. Kolory i kształty mogą różnić się od pokazanych na obrazkach.

